… & Autres Animaux

Apprenez que tout Granbreton vit aux dépens de ses Ordres d'invasion !

L'araignée

Vestale du Ténébreux Empire

Drapeau
Une araignée noire sur un champ rouge
Devise
« Nuit, silence et mort ».
Fonction
C'est un ordre guerrier, spécialisé dans les embuscades et les actions de « commando ».
Historique
Certains indices permettent de dater sa création au début du règne de Huon, ce qui en fait l'un des plus anciens ordres.

Dès l'origine, il s'est singularisé par son recrutement exclusivement féminin. Son but premier était de maintenir l'ordre dans les rangs impériaux, au moyen d'assassinats. Aujourd'hui, il se consacre exclusivement à des actions militaires.



Il s'est illustré en Scandie, puis en Italia et dans les Balkans. Il sera dissous par Flana.
Connétable
Lady Shaynon Makhartius occupe ce poste depuis trente ans. Ses guerrières la vénèrent presque autant que le Roi-Empereur. Ce n'est pourtant qu'une vieille femme obèse, engoncée dans des robes noires et informes. Le masque de l'ordre dissimule un visage usé, ravagé et hideux. Fidèle à Huon, elle n'a d'autre ambition que de débaucher un maximum de jeunes nobles. La direction effective de l'ordre revient à Dame Enaïra Tlena, son successeur désigné. C'est une beauté froide et ambitieuse, qui fait partie des personnalités qui montent à la cour. Elle a su se rapprocher à temps de Méliadus.
Temple
C'est une araignée de verre et de métal grosse comme une cathédrale, soutenue à cent mètres du sol par huit pattes monumentales. Agglutinés sous son ventre, les bâtiments de l'ordre affectent la forme d'œufs géants. Sous la tête se trouve une pyramide de métal noir. A chaque anniversaire de Lady Shaynon et à chaque fête impériale, on y attache une centaine de prisonniers. Des crochets à venin en surplomb coule alors un acide particulièrement puissant…
Recrutement
Les jeunes Granbretonnes qui montrent le plus de dispositions pour la cruauté sont données à l'ordre dès leur enfance. De plus, il est ouvert aux étrangères qui ont fait la preuve de leur bravoure, de leur intelligence et de leur dévotion à l'empire (Tlena elle-même est Scandienne). Il arrive qu'elles épargnent un adversaire particulièrement brave, si cette dernière accepte de se joindre à elles.
Organisation
Elles sont divisées en unités d'une vingtaine de femmes, sous la direction d'un chef expérimenté. Il n'y a pas d'autre hiérarchie. Les chefs élisent toues les cinq ans leur représentante auprès de temple. Celle-ci se chargera, sous l'autorité de la comtesse, de transmettre les ordres et de coordonner l'action des unités. Pour en revenir à ces dernières, notons une coutume souvent observée : y faire combattre ensemble parentes et amantes, dans l'espoir de renforcer la cohésion et la détermination du groupe.

Elles portent généralement des armures noires, de demi-plaques ou des cottes de mailles. Elles sont expertes à la dague et à l'épée courte. Mais l'arme qui leur est le plus souvent associée est le filet. Une arme terrible, garnie de pointes (généralement empoisonnées) qui lacèrent les malheureux qui tentent de s'en dépêtrer (1D6 de dommages à chaque jet de FOR/FOR).
Comportement
Il existe dans cet ordre une série très complexe de traditions, développées au cours des millénaires. Elles ne les respectent d'ailleurs pas, sauf pour une forme indirecte et corrompue. Par exemple, il y a fort longtemps que la virginité imposée a disparu pour laisser place à toutes les pratiques écoeurantes où se complaisent les Granbretons. Toutefois, elles continuent à faire disparaître les enfants, « fruits de leurs péchés », en les mangeant… Spécialisées dans les

embuscades et les coups de mains, elles progressent en avant de l'armée, et préparent le terrain. Par exemple, en assassinant un dirigeant local, ou en détruisant un pont inutile pour la conquête…

Les voir combattre est une expérience étrange. Elles estiment en effet que tous les combats (particulièrement en situation d'embuscade), sont réductibles à un petit nombre de situations, et donc « modélisables » ; chaque action de la proie entraînant de leur part une réaction prévue de longue date. En fait, elles paraissent davantage danser que se battre. Tous leurs gestes sont soigneusement codifiés. Ainsi, il y a six manières d'achever un ennemi à terre, selon son attitude. Elles se battent dans un silence absolu, et ne font jamais de prisonniers (et très rarement des prisonnières). Elles ne reculent jamais.

Relations avec les autres Ordres

Elles sont politiquement dans l'ombre des Mantes, et s'entendent bien avec les troupes d'avant-garde (Chiens, Loups et Vautours), avec qui elles travaillent habituellement. Elles ignorent tous les autres.

Les chiens

Les Meutes de l'Enfer

Drapeau

Un chien noir sur champ blanc, avec une bordure rouge.

Devise

« Fidélité, Férocité ».

Fonction

L'un des ordres guerriers les plus importants. Il a souvent été utilisé comme fer de lance de l'invasion de l'Europe.

Historique

L'ordre est né de l'ordre du Loup, il y a deux siècles. Il a toujours rempli son rôle avec efficacité. Seul évènement sortant un peu de la routine : Franda Promp, grand-père de l'actuel Connétable, a été destitué et réduit au rang de Sans-Masque pour conspiration contre l'Empire. Au cours de l'invasion, l'ordre a eu un rôle prépondérant dans la pacification de la France, puis de l'Europe méridionale (Espanya et Italia). Sa puissance est définitivement brisée lors de la prise de Londra par Hawkmoon.

Connétable

Le Baron Adaz Promp est l'in des Ténébreux Seigneurs les plus célèbres. Ce personnage corpulent, toujours vêtu de soieries criardes, est l'un des proches du Roi-Empereur, même s'il n'a pas l'influence de Méliadus ou de Trott. Il se distingue de ses pairs par deux traits de caractère. Il est vaniteux à l'excès, collectionnant des titres comme « Prince de Parye », « commandeur des Dix Mille ». Et il est particulièrement opportuniste. Il sera le premier connétable à rallier Méliadus. Ce qui lui vaudra le titre de « Premier Seigneur de la guerre de Granbretanne ». Il mourra peu après, tué par le comte Airain.



Adaz Promp et sa coquille.

Temple

Le chenil est un édifice de pierre blanche et verte, édifié dans le style monumental de Londra. Il est surmonté d'une gueule de chien féroce grosse comme l'un de nos immeubles, qui abrite la résidence de Promp. Il se dresse juste en face du temple du Loup. Les casernes des deux ordres sont voisines, et les bagarres fréquentes.

Recrutement

L'ordre n'admet que des Granbretons de pure souche, de sexe masculin. La force, la brutalité et la bravoure sont les seules qualifications requises. En pratique les postulants doivent tuer un esclave-gladiateur lourdement armé pour devenir membre. L'esclave est le plus souvent un guerrier étranger à qui on a promis la liberté. Si par hasard il gagne, il est exécuté pour avoir porté la main sur un Granbreton.

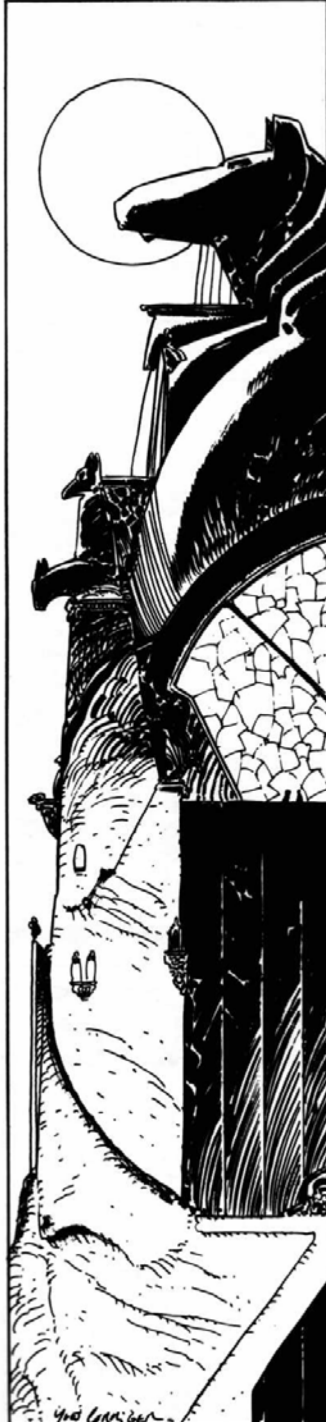
Organisation

L'ordre compte près d'un million de guerriers. Cette masse énorme est encadrée de façon informelle, en « meutes ». Chacun de ces sous-groupes a une fonction précise. Par exemple, les Lévriers sont chargés de transporter des messages, les Dogues sont les troupes de choc, et les Pointers se chargent des reconnaissances sur le terrain. La plus crainte des meutes est celles des « Molosses de Huon ». C'est une invention d'Adaz Promp, dont il est très fier. Ce corps spécial entraîne et dirige les chiens de guerre. Ces bêtes sont le produit des expériences des sorciers-savants. Elles ressemblent à d'énormes chiens noirs, atteignant jusqu'à 1,2 mètres au garrot, avec une gueule hérissée de crocs. Elles seraient capables de raisonner par elles-mêmes, et d'élaborer des tactiques rudimentaires. On murmure que ces « chiens » n'en sont plus tout à fait, sans être encore vraiment humains… Ils

ont été particulièrement efficaces en France, où leur seule apparition à fait fuir les défenseurs de Parye…

Comportement

Cet ordre est sans doute ce qui se rapproche le plus d'une armée conventionnelle pour les Granbretons.



Dans le meilleur des cas, ses membres apparaissent comme des soudards brutaux, prêts à se transformer en tueurs sadiques au moindre prétexte. Ils sont un peu plus disciplinés que la moyenne. Comme les autres ordres guerriers, ils font, avant l'assaut, le serment de ne jamais reculer, mais eux ont tendance à le suivre à la lettre… En combat, ils sont spécialement entraînés à choisir un individu isolé, à l'attaquer en groupe, et à s'acharner sur lui jusqu'à ce qu'il meure. Pour tout le reste, ils se rapprochent du Granbreton moyen, tel qu'il est décrit dans les règles.

Relations avec les autres ordres

Ils sont en rivalité avec les Loups. Le seul point d'accord entre les deux ordres des Renards. Il existe une haine totémique entre eux et les Chats. Il existe une relative fraternité d'armes avec les Vautours.

Les Requins

Les dents de Huon

Drapeau

Une silhouette de requin rouge sur fond noir, reproduite sur la voile de tous les navires.

Devise

« Un homme, une proie ».

Fonction

L'un des ordres qui composent la marine impériale. Les missions qu'ils effectuent sont le plus souvent le blocus des villes assiégées et la « guerre de course ». Ils ont également organisé le débarquement des Sangliers en Sicile.

Historique

L'ordre est né d'une audience accordée à Traghayr Merajer par le Roi-Empereur. On ignore ce que cet officier des Serpents de Mer a pu dire au Prince Immortel, mais le décret créant l'ordre était publié huit jours plus tard. La mise en place a été rapide, et les Requins ont pu semer la terreur sur toutes les mers d'Europe pendant els quinze années suivantes. La plupart de ses membres disparaissent après l'avènement de Flana. On suppose qu'ils se sont réfugiés au loin, aux Açores aux Iles Canaries…

Connétable

Merajer était un petit noble Impérial. Il commandait une nef Serpent de Mer. Son équipage en avait peur, et ses supérieurs le jugeait « excessivement violent ». On peut se demander ce qu'une telle appréciation peut signifier dans la bouche d'officiers Granbretons… Après être devenu Connétable, il continue à participer aux combats, jusqu'à la bataille de Tallon (en Moskovie). Il y est gravement blessé. Depuis, il se cloître dans sont temple, planifiant toutes les opérations de guerre et occupant ses loisirs en torturant ses esclaves. Les rumeurs veulent qu'il prenne un bain de sang humain tous les matins…

Temple

C'est un immense bateau qui flotte sur la Tames. Il est conçu pour ressemble à un gigantesque squale, jusque dans sa disposition interne. L'estomac, par exemple, abrite les prisons, et « digère » effectivement les captifs à l'aide de broyeurs mécaniques. Il a disparu lors de la rébellion de Méliadus. On ignore s'il a pris la mer, ou s'il a été coulé par les Loups.

Recrutement

L'ordre prend en charge les guerriers dont les autres ordres ne veulent plus parce qu'ils sont manifestement psychopathes. Plus ils auront commis d'atrocités auparavant, plus ils auront un grade élevé. Ce système ne prenant pas en compte la qualification des marins, l'ordre perdu pas mal de navires…

Organisation

Il y a dix escadres de 25 navires. Chacune est commandée par un amiral. En temps normal, quinze escadres se chargent des opérations militaires, les autres sillonnant des mers en quêtes de navires à piller… En général, les escadres « pirates » se séparent, chaque navire allant à l'aventure pour son compte. Les navires sont commandés par un Requin Blanc, choisi à Londra. Les croiseurs requins sont des machines de guerre terrifiante, pouvant abriter plusieurs centaines de guerriers. Ils sont étudiés pour exploiter au mieux les tactiques navales plutôt frustres de l'Empire : poursuites, tirs de lance-feu pour affaiblir la proie, puis abordage et massacre. Cela signifie une débauche de lance-grappins perfectionnés et d'éperons. Sur les derniers modèles, équipés du propulseur Kalan, ces équipements ont pris la forme de griffes articulées et de mâchoires géantes, commandées depuis la dunette. A bord, il existe théoriquement une distinction entre les « nageoires », censés être exclusivement des marins, et les « mâchoires », qui sont des guerriers. Elle s'efface en pratique.

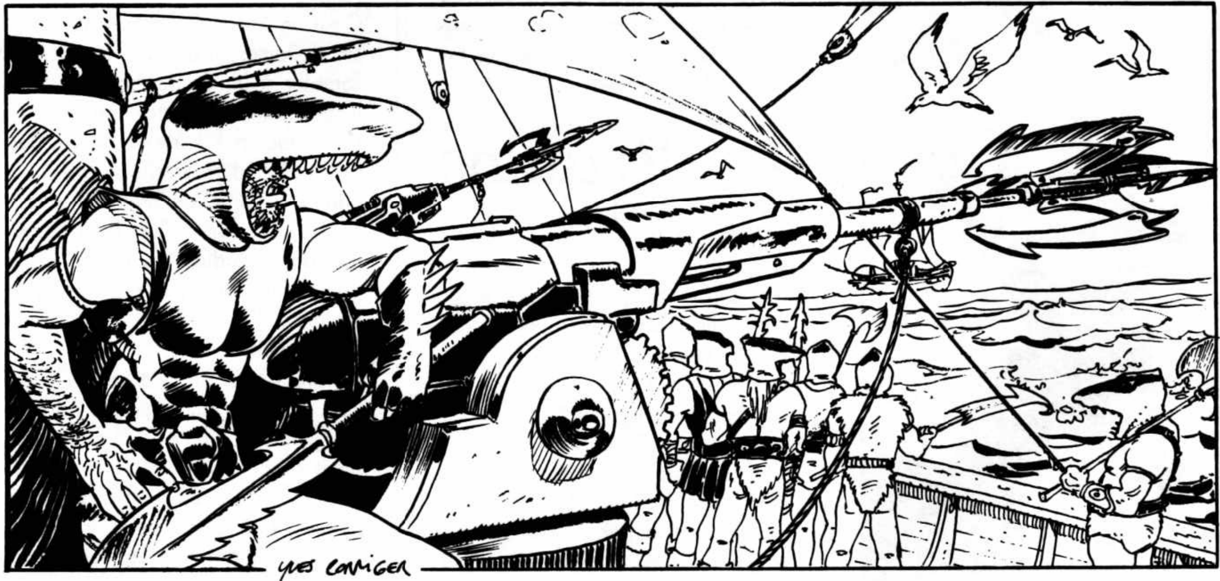
Comportement

Une bande de fous furieux, plus ou moins dissimulés et sournois. En toute chose, ils font l'impossible pour se rapprocher de leur totem. Cela comprend les détails, comme les dents limés en pointes, ou le fait de ne jamais toucher la terre (même dans les opérations combinées terre-mer, ils restent à bord). Et aussi des choses plus sérieuses. En combat, ils déploient une férocité effroyable. Ils n'aiment pas tuer. Ils préfèreront faire souffrir, faire saigner le plus possible. Leurs armes sont étudiées pour cela : des épées barbelées, des massues hérissées de dents de requins, etc… Leur alimentation s'en ressent aussi : ils ne se nourrissent que de chair crue. Ils se contentent de poissons, mais il est certain qu'ils sont cannibales. Un prisonnier évadé a révélé avoir vu l'équipage au grand complet réuni autour des captifs, dans les cales. Ils étaient munis de scies, de tranchoirs, de racloirs et autres outils moins identifiables, et prélevaient leur repas de midi sur une victime vivante…

Relation avec les autres Ordres

Unanimement méprisés et craints. On murmure qu'en période de disette, il leur arrive de s'en prendre aux transporteurs légers Granbretons…

Tristan Lhomme



Cet article est tiré du magazine **Tatou n° 3** publié par **Oriflam** S.A.R.L. en juillet 1989.

Il a été écrit par **Tristan Lhomme** et illustré par **Yves Corriger**.

~~~~~~~~~~~

Retranscrit par **Pierre Borderie**
Pour toute réclamation, veuillez me joindre à l'adresse suivante :
aenelle@yahoo.fr

~~~~~~~~~~~